

Spieltitlel: Fangspiele für Zwischendurch

Dauer: jeweils 5-10 Minuten

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche

Gruppengröße: 6-30 Personen

Typ: Fang- und Bewegungsspiele



Fuchs und Hase

Bis auf eineN SpielerIn (Fuchs) sind alle anderen SpielerInnen Hasen. Unter diesen gibt es zwei besondere Hasen, den „schwachen“ Hasen und den „starken“ Hasen. Diese sind dem Fuchs (also: dem Fänger/der Fängerin) zu Beginn des Spieles nicht bekannt. Wird ein normaler Hase von dem Fuchs berührt, muss dieser stehen bleiben und darf sich nicht mehr bewegen. Nur der „starke“ Hase kann die erstarrten Hasen durch Berührung wieder zum Leben erwecken. Fängt der Fuchs den „schwachen“ Hasen, ist das Spiel vorbei und der Fuchs hat gewonnen.

Kaiser, welche Fahne weht heute?

Dem/der FängerIn steht die Gruppe in einer Linie gegenüber. Auf die Frage „Kaiser, welche Fahne weht heute?“ nennt der/die FängerIn eine Farbe. Anschließend müssen die beiden Parteien die Seiten tauschen, wobei der/die FängerIn alle Personen fangen darf, die die genannte Farbe nicht sichtbar an der Kleidung tragen. Die gefangenen SpielerInnen werden auch zu DienerInnen des/der Kaisers/in und helfen diesem/r beim Fangen.

Kranich, Krähe, Krebs

Das Spielfeld besteht aus drei Linien, die im Abstand von mindestens zehn Metern parallel zueinander auf dem Boden liegen. Die SpielerInnen werden in zwei Gruppen eingeteilt, die sich nebeneinander an der Mittellinie gegenüber aufstellen.

Auf das Kommando „Kranich“ muss Gruppe A Gruppe B fangen, auf das Kommando „Krähe“ fängt Gruppe B Gruppe A. Die SpielerInnen, die abgeschlagen werden bevor sie die hintere Linie überquert haben, wechseln die Gruppe. Beim Kommando „Krebs“ müssen alle stehen bleiben. Wer sich bewegt, muss auch die Gruppe wechseln. Wenn es nur noch eine Gruppe gibt, ist das Spiel vorbei.

Schnell an Ort und Stell!

Vier gleich große Gruppen stehen an den Linien eines aufgezeichneten Quadrates. In der Mitte steht der/die SpielleiterIn. Die SpielerInnen merken sich ihre Position im Bezug auf den/die SpielleiterIn (Vorderseite, Rückseite, rechts, links) und ihre rechten und linken NachbarInnen. Wenn der/die SpielleiterIn sich dreht, müssen sich alle Gruppen mitdrehen und sich dementsprechend neu sortieren. Wer zuerst fertig ist, ruft „Schnell an Ort und Stell!“

Quelle: Gruppe & Spiel, 3+4 2010, Autor: Norbert Stockert